

RAYMAN 2

THE GREAT ESCAPE™



**Svensk manual
Suomenkielinen ohjekirja**

Svensk manual





Sammanfattning

Berättelsen	3
Så här installerar du Rayman 2	4
- <i>Systemkrav</i>	4
- <i>Installera och avinstallera</i>	4
- <i>Att starta och avsluta spelet</i>	6
Starta spelet	7
- <i>Navigera i menyerna</i>	7
- <i>Välj språk</i>	7
- <i>Huvudmeny</i>	7
- <i>Alternativmeny</i>	7
Hämta/Spara en spelomgång	9
Spelskärm	10
Kontroller	11
Att styra Rayman	12
Krafter	14
Raymans vänner	16
Raymans fiender	18
Föremål	19
Magiska föremål	20
Garanti och teknisk support	22
Credits	52

Det är panik i Småttingarnas Kammare (Teensies Chamber) och i Ferådet (Fairy Council): Piratrobotar (Robo-Pirates) från yttre rumden har anlänt, fast beslutna att erövra och förslava hela världen. Det är dags för det stora slaget. Flera frivilliga bildar små motståndsgupper och de ger sig ut i vilda strider mot de ondsinta angriparna. Rayman och hans vän Globox är på väg till den Stora Skogen (the Great Forest), där många pirater har samlats.

Rayman hoppar ner från ett träd och aktiverar sin helikopter för att kunna göra en mjuklandning mitt i ett buskage. "Piraterna är på väg hit!" ropar Rayman till sin vän. "Gör dig redo!"

Plötsligt skakar marken... Runt omkring faller träd och skapar en väg för en robotarmé.

Kampen har börjat! Rayman kastar sig in i striden och skickar iväg metallmonster åt alla håll med hjälp av sina kraftfulla energiklot (energy sphere). En stund senare försöker Globox, darrande av skräck, desperat få robotarna att rosta genom att skapa små regnoväder över deras huvuden. En robot gnisslar fruktansvärt och slår i marken med ett kraschande.

"Inte illa, Globox!" ropar Rayman med ett leende.

Globox försöker svara men Rayman hör honom inte. Inom sig ser han Lys plågade ansikte.

"Rayman...", säger Ly med svag röst "Piraterna har krossat världens hjärta. Energin är utspridd. Alla våra hjältemodiga krigare har blivit tillfångatagna, alla utom Clark..."

Dessa förfärliga nyheter gör att Rayman inte är på sin vakt och han överraskas av en gigantisk robot som naglar fast honom mellan sina kraftfulla kniptänger till händer. Rayman försöker skapa ett nytt energiklot (energy sphere) där han sitter fastklämd i handen, men det tjänar inget till. När Urkraften (Primordial Core) förstördes försvann alla hans krafter...

Han ropar i desperation till sin vän:

"De har fångat mig! Rädda dig själv!"

"Men... men vad händer med dig?"

"Jag har inte tid att förklara! Leta reda på Ly, hon berättar vad du måste göra!"

Efter en kort tvekan kilar Globox mellan robotarnas fötter och dyker ner i det höga gräset.

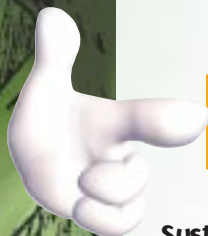
Ett ondsint skratt ekar. Rayman vänder sig om och ser ärransiktet, piraternas ledare.

"Nu har jag dig, Rayman! Snart blir du min underdånige slav...!"

Rayman försöker befria sig, men robotens järngrepp blir allt hårdare. Han kastar en mörk blick på ärransiktet och ropar trotsigt:

"Än är det inte över, pirat! Jag ska komma på ett sätt att fly och då kommer du att önska att du aldrig blivit född!"





Så här installerar du

Systemkrav

Lägsta systemkrav

Pentium® 133 processor (eller motsvarande), Windows™ 95 eller 98
32 MB RAM-minne
4X hastighet cd-romspelare
Sound Blaster-kompatibel
Det krävs 3D acceleratorkort: Voodoo 1 (3Dfx) eller högre

Rekommenderat system

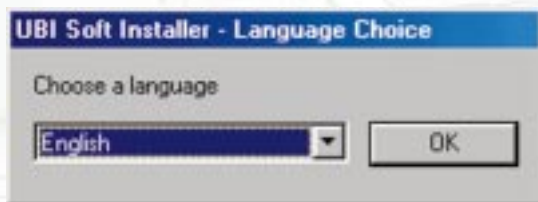
Pentium® MMX 200 processor eller högre, Windows™ 95 eller 98
64 MB RAM-minne
8X hastighet cd-romspelare
Sound Blaster-kompatibel
Det krävs 3D acceleratorkort: Voodoo 2 (3Dfx) eller motsvarande.

Installera och avinstallera

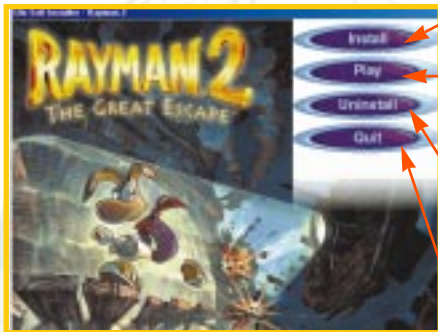
Installera Rayman 2

Sätt in cd:n med Rayman 2 i din dators cd-romläsare.

1. Välj språk från menyn.



2. Följande meny visas på skärmen.



När du klickar här kommer installationen till hårddisken att startas.

Detta alternativ gör att du kan starta spelet och komma åt huvudmenyn. Du måste dock först ha installerat spelet på hårddisken.

Om spelet redan är installerat kommer det att raderas från din hårddisk när du klickar här. Varning: om du raderar spelet från hårddisken förlorar du alla tidigare sparade äventyr.

Detta alternativ tar dig tillbaka till Windows 95 eller 98.

Obs: När du installerar spelet första gången kan du bara välja Installera och Avsluta.

3. Välj vilken version du vill installera.

Du måste välja vilken version du vill installera. Versionen beror på vilket 3D-kort du har: Rayman 2 fungerar bäst med två slags 3D-kort.

- 3Dfx-kort (Voodoo 1, Voodoo 2, Voodoo 3 etc) som fungerar med Glide drivrutiner
- Andra kort som stöds av DirectX 6.0

Obs: I filen readme.txt, som finns på spel-cd:n, finns en lista över vilka videokort som testats med Rayman 2.

Installationsprogrammet föreslår en version för dig, beroende på vilka komponenter som det hittar i ditt operativsystem. Olika val:

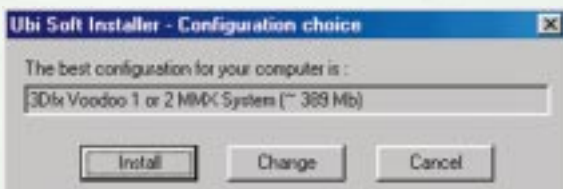
3Dfx med MMX – fullständig installation

3Dfx med MMX – minimiinstallation

DirectX 6.1 med MMX – fullständig installation

DirectX 6.1 med MMX – minimiinstallation

- Om ditt kort stödjer 3Dfx (Voodoo 1, 2 eller 3), väljer du versionen 3Dfx.
- Om ditt kort inte är av typen 3Dfx, väljer du versionen DirectX 6.0.





För att få veta mer om vilka specifikationer som gäller ska du läsa i kortets användarmanual. Om installationsprogrammet upptäcker inaktuella drivrutiner kommer det att föreslå att du installerar senare versioner. Dessa nya versioner måste du ha för att kunna spela Rayman 2. Du måste godkänna innan du installerar nya drivrutiner.

4. Sökväg

Nu måste du välja sökväg för var du ska installera spelet på hårddisken. Standardinstallationen är "c:/UbiSoft/Rayman2/".

5. Genväg

Sedan måste du välja vilken programgrupp som innehåller programmets genväg. Standardvalet är gruppen "Ubi Soft Games"

Avinstallera Rayman 2

Du kan göra på två sätt för att radera spelet från hårddisken.

1. I Windows väljer du "2 Avinstallera Rayman 2" i Start/Program/Ubi Soft Games/Rayman 2.

2. Sätt i Rayman 2 cd:n, starta spelet och välj alternativet "Avinstallera" i installationsmenyn.

Att starta och avsluta spelet

- När spelet installerats behöver du bara starta programmet från Windows Start-menyn.

Standardsökvägen är "Start/Program/Ubi Soft Games/Rayman 2/1 Spela Rayman 2".

För att kunna börja spela måste cd-skivan vara i datorns cd-läsare.

När spelet startat kan du gå direkt till spelets huvudmeny (se avsnittet om "Menyer").

- Avsluta spelet

Tryck på tangenten "Escape" och klicka sedan på "Avsluta" i menyn. Du måste godkänna att du vill avsluta. Se till att du har sparat din spelomgång i Dörrarnas Sal (the Hall of Doors) (se avsnittet "Hämta/Spara").



Starta spelet

› Navigera i menyerna

För att flytta runt i RAYMAN 2 menyerna använder du PILTANGENTERNA på tangentbordet. Ditt tidigare valda alternativ visas i rött. Om du vill välja något annat kommer ditt nya val att visas i gult. För att godkänna ditt val trycker du på tangenten ENTER. För att backa trycker du på BACKSTEG. För att komma in i menyerna medan du spelar trycker du på ESCAPE.

› Välj språk

Använd PILTANGENTERNA för att välja språk och godkänn genom att trycka på tangenten ENTER. Du kan när som helst under spelet ändra språk genom att välja "Språk" ("Language") i Alternativmenyn (Options menu).



› Main Menu

Klicka på "Nytt spel" ("New game") för att påbörja ett helt nytt spel. Du kan bara välja "Hämta" ("Load") och "Radera" ("Delete") om du tidigare sparat en spelomgång. Klicka på "Alternativ" ("Options") för att komma till Alternativmenyn (Options menu).

Klicka på "Rayman2 webbplats" ("Rayman2 site") för att komma till Raymans hemsida på Internet.



› Alternativmeny ("Options")

För att komma in i Alternativmenyn (Options menu) medan du spelar trycker du på ESCAPE och klickar sedan på "Alternativ". ("Options")

I denna meny kan du göra justeringar så att du kan spela spelet på bästa sätt.





› Videoinställningar

Klicka på "Upplösning" ("Resolution") för att ändra skärmbildens upplösning. Välj "Låg" ("Low") för att ställa in den lägsta upplösning som stöds av ditt videokort. Välj "Hög" ("High") för att ställa in den högsta upplösning som stöds av ditt videokort. Välj "Annan" ("Other") för att komma till listan på alla upplösningar som stöds av ditt videokort. Välj "Spara upplösning" ("Save resolution") för att spara den upplösning du valt. Välj "Ljusstyrka" ("Luminosity") för att göra spelet öka eller minska ljusstyrkan.



› Ljudinställningar

Klicka på "Ljud" ("Sound") för att komma in volympanelen. Klicka på "Musik" ("Music") för att höja eller sänka volymen på musiken med hjälp av PILTANGENTERNA. Klicka på "Ljudeffekter" ("Sound Effect") för att höja eller sänka volymen på ljudeffekterna med hjälp av PILTANGENTERNA.



› Kontroller

Detta alternativ leder dig till "Kontrollmenyn" ("Controls" menu). Med denna meny kan du justera din joystick om det känns som om den inte fungerar som den ska.



Hämta/spara en spelomgång

› Hämta

Du kan när som helst under spelet hämta en spelomgång. För att göra det trycker du på ESCAPE.

Klicka på "Hämta" ("Load") för att hämta en tidigare sparad spelomgång.

› Dörrarnas sal (Hall of Doors) & Spara

För att spara ett spel måste Rayman vara i Dörrarnas sal (Hall of Doors). Denna magiska plats, som byggdes för länge sedan av Småttingarna (Teensies), gör att du kan förflytta dig till nya världar. Men kom ihåg att Rayman bara kan komma till en ny värld om han först har klarat av en hel värld.



När du befinner dig i Dörrarnas sal (Hall of Doors) använder du PILTANGENTERN för att komma till en ny värld. Gå in i den värld som du valt genom att trycka på A.

Varje gång du går in i Dörrarnas sal (Hall of Doors) får du frågan om du vill spara.

Om du klickar på "ja" ("yes") kommer din spelomgång att sparas automatiskt i den fil som du valde när du började spela. För att ändra filens placering trycker du på ESCAPE och klickar sedan på "Spara" ("Save"). För att radera en tidigare sparad spelomgång för att frigöra plats klickar du på "Radera" ("Delete") i menyn. Du måste godkänna innan du raderar.

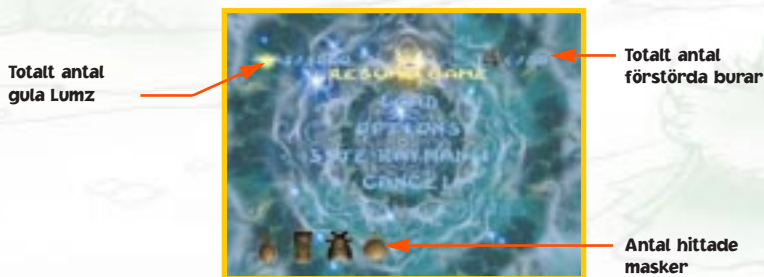


Spelskärm

Under sina äventyr måste Rayman bryta upp burarna som hans vänner sitter fångna i. Varje gång han förstör en bur kan han få tag på Kraftnåvar (Fists of Force) som gör hans skott mycket mer kraftfulla. Han kan också samla de värdefulla energikloten (energy spheres) som heter "Lumz". Framför allt måste han hitta de fyra magiska maskerna med vars hjälp han kan väcka Polokus, världens ande (spirit of the world).



Medan du spelar kan du när som helst trycka på J-tangenten för att visa Raymans livsmätare, hur många gula Lumz han samlat och det antal burar han förstört.



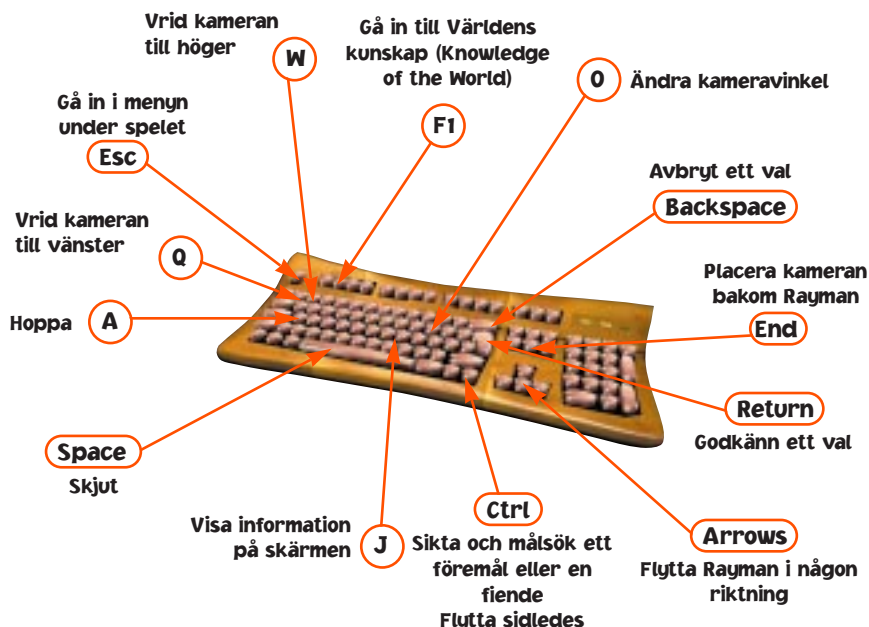
När som helst kan du trycka på ESCAPE för att få veta vad du samlat på dig sedan spelets början.

Kontroller

Du kan spela Rayman 2 med en spelkontroll eller ett tangentbord.

Obs: Spelkontrollen och tangentbordskontrollerna är standardinställda och kan inte ändras (för tangentbordet kan du välja mellan att styra spelet högerhänt eller vänsterhänt).

> Tangentbordskontroller



> Kameraalternativ

För att orientera dig och hitta rätt är det viktigt att du använder kameran på ett bra sätt. Träna på att flytta kameran och ändra kameravinklarna med hjälp av tangenterna Q och W.

Tangenterna Q och W: visar en panoramabild som rör sig till vänster eller höger runt Rayman.

Tangenten 0: Gör att du ser vad Rayman ser. Du kan utforska hans synfält med PILTANGENTERNA. Släpp tangenten för att återgå till din föregående kameraplacering.



Att styra Rayman



< Varje gång Rayman ska **FÖRFLYTTA SIG** använder du piltangenterna i den riktning som du vill att han ska gå. För att GÅ trycker du ner SHIFT-tangenten (7 på det numeriska tangentbordet om du är vänsterhänt) och håller den nere > medan du flyttar Rayman med piltangenterna.



< För att **HOPPA** trycker du ner A (8 om du är vänsterhänt).

För att **FÖRFLYTTA DIG** > **SIDLEDES** använder du PILTANGENTERNA samtidigt som du håller CONTROL-tangenten nere. Detta trick är bra att använda när du vill se var dina fiender befinner sig och undvika deras beskjutning.



< För att **SIMMA** trycker du på PILTANGENTERNA i den riktning du vill simma. För att dyka trycker du ner Z (4 för vänsterhänta). När du vill gå upp till ytan trycker du på A (8 för vänsterhänta).

Tips: Rayman kan röra sig helt fritt när han simmar. Ta gärna en extra övningsrunda och träna på att använda kontrollerna, eftersom denna teknik kommer att vara dig till stor nytta under spelet!

För att **AKTIVERA HELIKOPTERN** trycker du ner > A (8 för vänsterhänta) när Rayman inte rör vid marken. Tryck på A igen för att få helikoptern att stanna.

Helikoptern är bra att använda när du hoppar eller faller och vill landa mitt i prick.

Kom ihåg att du bara kan aktivera helikoptern när Rayman redan befinner sig i luften. **Tips:** använd Raymans skugga för att få hjälp att göra en säker landning.



< För att **HOPPA UPP PÅ** de flesta väggar hoppar du samtidigt som du rör dig mot muren med **PILTANGENTERNA**. Rayman kommer att hoppa upp på väggar automatiskt.



För att **KLÄTTRA** på nät, väggar täckta med murgröna eller > i spindelnät, hoppar du medan du rör dig mot föremålet med **PILTANGENTERNA**. Rayman kommer att hoppa upp automatiskt.

Du kan sedan fortsätta att förflytta dig genom att använda **PILTANGENTERNA**. För att komma ner hoppar du igen, samtidigt som du trycker ner A (8 för vänsterhänta).



< För att **KLÄTTRA MELLAN TVÅ VÄGGAR** hoppar du medan du trycker ner A (8 för vänsterhänta) och trycker ner A igen för att klänga dig fast. Upprepa dessa rörelser till du når toppen.



Krafter

Under sina äventyr kommer Rayman att få nya krafter som ger honom fantastiska förmågor!



< För att **SKJUTA** trycker du ner mellanslagstangenten.



FÖR ATT ÖKA SKOTTENS KRAFT håller du mellanslagstangenten nedtryckt (tangent 1 för vänsterhänta). Energiklotet i Raymans hand blir allt större. När du uppnått den styrka du vill, skjuter du genom att släppa mellanslagstangenten.



< För att **FÅNGA LILA LUMZ** skjuter du på dem med mellanslagstangenten (tangent 1 för vänsterhänta). När de fångats kan du svinga dig i vilken riktning du vill med **PILTANGENTERNA**. Tryck ner A (S för vänsterhänta) för att släppa taget.

För att **FLYGA I HELIKOPTERLÄGET** aktiverar du > helikoptern (se sidan 13) genom att hålla tangenten A nedtryckt (S för vänsterhänta).

Du kan inte bara använda helikoptern för att landa säkert. I helikopterläget får du också frihet att flyga i vilken riktning du vill! För att sluta flyga i helikopterläget trycker du ner A-tangenten igen.

Tips: du kan få en stabilare flygbana genom att trycka ner **CONTROL**-tangenten. Detta hjälper dig att undvika hinder.







Raymans vänner

Invanarna i Raymans värld tillhör två olika kategorier: Magiska väsen, utrustade med fantastiska krafter och folket....

› Magiska väsen

☼ Polokus

Han är världens ande (spirit of the world), skaparen av allt som finns och kommer att finnas... Med sin kraft kan han göra så att drömmar blir verklighet... För länge, länge sedan försvann han från världen och kan bara återvända om de fyra magiska maskerna återförenas igen (se sidan 20)...



☼ Ly

Ly är en fe, och som alla andra féer besitter hon stora krafter. Oturligt nog har hennes krafter försvagats på grund av att Urkraften (Primordial Core) sprängts i luften av piraterna. När hon har samlat tillräckligt med energi kan hon skapa SilverLumz, som ger Rayman nya krafter.



☼ Småttingarna

Ett uråldrigt och klokt folk som byggde Dörrarnas sal (Hall of Doors) (se sidan 9) för länge sedan. Från salen kan man komma in i alla områden i hela världen. Småttingarna är mycket gamla och lite tankspridda, och de har glömt vem av dem som är deras kung. De tillbringar mycket tid med att utföra akrobatiska danssteg för att göra de yngsta gröna av avund.



› Folket

☼ Globox

Globox är Raymans bästa vän och han är bedårande, om än lite enfaldig. Han har kraft att skapa kraftfulla små regnoväder som kan användas till att släcka bränder eller få växter att växa. Tillsammans med sin maka Uglette har han bildat en ofantligt stor familj: de var mer än 650 barn, sista gången man räknade!



☼ Clark

Clark är sin egen lilla armé eftersom han är ett sådant muskelberg. Med ett väldigt slag kan han få ett helt regemente av pirater att fly.

Han har bara en svag punkt: en något känslig mage. Detta kan orsaka problem, speciellt om han mitt i striden mumsar i sig en robot som är lite för rostig...



☼ Murfy

Har smeknamnet "Den flygande uppslagsboken". Murfy hjälper Rayman genom att ge honom massor av tips och råd. För en kort sammanfattning av Murfys viktigaste förklaringar, går du med Rayman till en av de många Tankestenarna (Stones of Thought) som finns utspridda över hela världen (se sidan 20). Om du hellre vill att Murfy visar sig och förklarar detaljerat för dig går du till en Tankesten (Stone of Thought) och håller F1 nere.



☼ Valen Carmen

Ett praktfullt havsdjur vars jobb är att undersöka havsdjupen och lägga ut luftbubblor som kan vara skillnaden mellan liv och död för kringvandrande växter och djur. Hon förföljs ibland av piratorer med halsbränna, eftersom de verkligen gillar hennes luftbubblor...



☼ Ssssam

Denne unge och livlige orm är färjkarl vid Uppvaknandets träsk (Marshes of Awakening). Han hjälper invånarna att ta sig över träskmarkerna med vattenskidor...





Raymans fiender

✧ *amiral ärransikte*

Piraternas ledare är berömd över hela galaxen för att ha förvandlat fler än hundra fridsamma planeter till kosmiskt damm. Låt dig inte luras av hans ömkliga och fåniga utseende, hans grymhet saknar motstycke. Hans dröm? Att invadera Raymans värld och göra alla dess invånare till slavar...



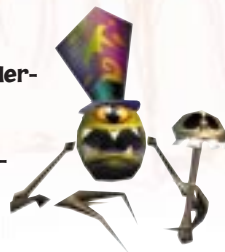
✧ *Hantlangarna*

Robotarna är piraternas invasionsstyrka. De är helt hängivna Amiral Ärransikte och de upprätthåller ett terrorvälde genom att tillfångata alla som har oturen att korsa deras väg. Det finns flera olika modeller, alla med olika svagheter och styrkor. Det är upp till dig att ta reda hur man klarar av att besegra dem...



✧ *Mardrömsgrottans väktare*

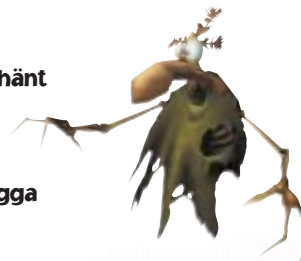
Ett skrämmande monster vars jobb är att vakta den underjordiska grottan där varelserna som härstammar från Polokus mardrömmar är inlåsta. Ingen har vågat sig in i Mardrömsgrottan (Cave of Bad Dreams) även om det ryktas att den innehåller en otroligt värdefull skatt...



✧ *Zombie-kycklingar*

Man kan inte hålla reda på alla de ohyggliga saker som hänt sedan piraterna anlät: harmonin är störd, pirayorna har förökats sig, det finns enorma spindlar och larver och så vidare...

Skrämde av alla dessa händelser har hönorna börjat lägga döda ägg, som kläcks som gräsliga Zombiekycklingar...



Föremål

> Burar

Piraterna har tagit många invånare till fånga i de här små burarna som är förseglade med livsenergi. När Rayman förstört 10 burar ökas hans Livsmätare.



> Tunnor

Eftersom tunnorna är fyllda med krut, exploderar de vid minsta beröring. De mer avancerade modellerna kan till och med flyga...



> Granater

Byggda av piraterna. Missiler med åsnehuvuden som endast kan besegras av den som har stort tålamod. De flesta har ben, vissa kan flyga.



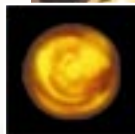
> Plommon

Dessa underliga frukter har flera syften. Du kan kasta dem på dina fiender, klättra upp på dem och förflytta dig genom att skjuta i motsatt riktning – ja, du kan till och med flyta genom lavafälten på dem...



> Magiska klot

Du hittar dem på piedestaler med samma färg. Med de magiska kloten kan du öppna dörrar till mystiska tempel...



> Förband

Piraterna är tvungna att förstärka sina mediokra byggnader med Förband (sparadrap). Förbanden av trä är mycket ömtåliga, men de som är av metall ger bara vika för sprängämnen.



> Omkopplare

Piraterna har belamrat omgivningarna med omkopplare som aktiverar underliga maskiner eller öppnar olika dörrar. Om du vill få en omkopplare att funka ska du bara skjuta på den.





Magiska föremål



> Tankestenar

Tankestenarna (Stones of Thought) ger dig en telepatisk länk till Murfy. Om Rayman behöver hjälp eller ett gott råd ska han bege sig till en av stenarna. Murfy kommer då att visa sig i hans inre.



> Magiska dörrar

Finns i början och slutet av en värld. Gå igenom dem för att komma till Dörrarnas sal (se sidan 9).



> Kraftnäven

Med Kraftnäven blir Raymans skott mer kraftfulla. Men se upp: om Rayman dör eller träffas förlorar hans kraftnäve en del av sin energi. Efter tre energiförluster blir hans skott normala igen.

> De fyra maskerna

De magiska maskerna har gömts på hemliga och mystiska heliga platser. De uråldriga legenderna berättar att den som kan sätta ihop alla fyra kan få den mäktiga Polokus att vakna....



Håll ögonen öppna, eftersom det finns många hemliga dörrar och passager som leder till okända världar där du kan hitta sagolika skatter – och kanske till och med få mer kraft...

> Lumz

Lumz är mycket kraftfulla skärvor av energi. Varje färg har egna speciella krafter...

• Gula Lumz

Gula Lumz skapades när piraterna sprängde Urkraften (Primordial Core) i luften och det bildades 1000 skärvor. När Rayman har samlat tillräckligt många, kan han komma in i nya världar.

De innehåller dessutom värdefull kunskap. Ju fler Rayman samlar ihop, desto mer av världens hemligheter får han reda på. Du kan när som helst i spelet trycka på F1 för att få reda på vilken ny information du fått genom de gula Lumz.

• Gul SuperLumz

En uråldrig Lumz som man känner igen genom dess större storlek och stora leende. Den är fem gånger så kraftfull som en gul Lumz.

• Röd Lumz

Dessa är fullsmockade med livsenergi och återställer Raymans Livsmätare.

• Lila Lumz

Om Rayman skjuter och träffar dessa kan han gripa tag i dem och svinga sig från den ena till den andra och på så sätt korsa stora områden utan att röra vid marken.

• Blå Lumz

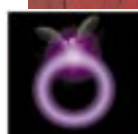
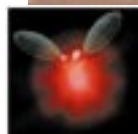
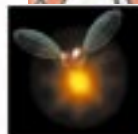
De blåa är syrerika och återställer Raymans Luftmätare när han är under vatten.

• Grön Lumz

En grön Lumz är mycket speciell. Den registrerar Raymans framsteg. Om han skulle dö kommer han in i spelet igen på den plats där han senast tog en grön Lumz.

• SilverLumz

SilverLumz tillverkas av Féer och ger Rayman nya och fantastiska krafter...



Garanti och teknisk support

Att kontakta Ubi Soft

Vi på Ubi Soft har inrättat en rad olika tjänster för att tillhandahålla information om våra senaste spel. En av dessa är vår hemsida: www.ubisoft.dk

Du kan även kontakta oss per telefon, fax eller e-post.

Tel: +45-38 32 03 00

Fax: +45-38 33 34 44

E-post: ubisoft@ubisoft.dk

Ubi Soft Entertainment Nordic A/S
Falkoner Alle 13, 1
DK-2000 Frederiksberg, Danmark

Garanti

Ubi Soft garanterar den ursprungliga köparen av produkten att den cd-romskiva på vilken programmet levereras är fri från tillverkningsfel vid normal användning under en period av nittio (90) dagar räknat från den ursprungliga inköpsdagen.

Returnera defekta produkter till: Ubi Soft Entertainment Nordic A/S, Falkoner Allé 13, DK-2000 Frederiksberg, Danmark, tillsammans med den här manualen samt ditt registreringskort om du inte redan skickat in det till oss. Uppge namn och adress (inklusive postnummer) samt inköpsdatum och inköpsställe. Du kan även byta produkten på inköpsstället.

Om en cd-romskiva returneras utan inköpskvitto eller efter det att garantiperioden har gått ut, kan Ubi Soft välja att antingen reparera eller ersätta skivan på kundens bekostnad. Garantin gäller ej om fel uppstått p.g.a. vårdslöshet, olycka eller felaktig användning eller om cd-romskivan ändrats efter inköpet.

Programvaran, manualen och boxen skyddas av copyright och alla rättigheter förbehålles Ubi Soft och/eller dess licenstagare. Dokumentationen får ej kopieras, reproduceras, översättas eller överföras, helt eller delvis oavsett form, utan skriftligt tillstånd från Ubi Soft.



Programvaran, cd-romskivan och dokumentationen levereras i befintligt skick. Utöver den 90-dagar långa garantiperioden vad gäller tillverkningsfel av cd-romskivan, ger Ubi Soft inga andra garantier för programmet, cd-romskivan eller dokumentationen, vare sig muntliga eller skriftliga, uttalade eller underförstådda, inklusive men inte begränsade till de ovan nämnda garantierna och villkoren för marknadsföring och användning för visst ändamål även om företaget kan ha underrättats om sådan användning. Du tar på dig hela risken vad gäller användning, resultat och prestanda hos programvaran, cd-romskivan och dokumentationen. Varken Ubi Soft eller dess licenstagare är ansvariga inför dig eller tredje part vad gäller indirekta skador, följskador eller särskilda skador som är ett resultat av ägande, användning eller oförmåga att använda produkten samt, inom de av lagen föreskrivna gränserna, skador i samband med kroppslig skada, även om Ubi Soft eller dess licenstagare är medvetna om möjligheten av sådana skador. Köparen accepterar helt att vid rättsliga anspråk (kontrakt, prejudikat, eller annat) skall Ubi Softs eller dess licenstagares ansvar ej överskrida den summa som ursprungligen betalades för produkten.





Suomenkielinen ohjekirja





Sisällysluettelo

Tarina	29
Rayman 2 -pelin asentaminen	30
- Järjestelmävaatimukset	30
- Asentaminen ja asennuksen purkaminen	30
- Pelaamisen aloittaminen ja pelistä poistuminen	32
Pelaamisen aloittaminen	33
- Valikkojen käyttäminen	33
- Pelikielen valinta	33
- Päävalikko (Main Menu)	33
- Valintavalikko (Options Menu)	33
Pelien lataaminen ja tallentaminen	35
Pelinäyttö	36
Pelin hallintaohjaimet	37
Raymanin hallinta	38
Voimat	40
Raymanin ystävät	42
Raymanin viholliset	44
Esineet	45
Maagiset esineet	46
Takuu ja tekninen tuki	48
Credits	52

P

aniikki on iskenyt Pikkumenninkäisten (Teensies) Kamariin ja Keijujen (Fairy) Neuvostoon: Robo-Merirosvot avaruuden kaukaisimmasta kolkasta ovat saapuneet tavoitteenaan koko heidän maailmansa valloittaminen ja kansansa orjuuttaminen. Nyt on taistelun aika. Vapaaehtoiset muodostavat pieniä vastarintaliikeryhmiä, jotka syöksyvät taistoon pahoja hyökkääjiä vastaan. Rayman ja hänen ystävänsä Globox menevät Suuren Metsän reunalle, jossa on paikannettu suurin merirosvojoukko.

Rayman hyppää alas puusta ja aktivoi helikopterinsa laskeutuakseen pehmeästi maahan keskelle pensastiheikköä. "Merirosvot ovat tulossa suoraan kohti meitä!", Rayman huutaa ystävälleen. "Valmistaudu taistoon!".

Äkkiä maa alkaa täristä heidän jalkojensa alla... Useat puut kaatuvat luoden käytävän Robottien armeijalle. Taistelu alkaa! Rayman syöksyy keskelle taistelun tiimellystä lennättäen samalla metallisia hirviöitä ympäriinsä tehokkailla energiapalloillaan. Vähän myöhemmin pelosta tärisevä Globox yrittää epätoivoisesti ruostuttaa robotit luoden niiden päiden yläpuolelle pieniä sademyrskyjä. Robotti kaatuu maahan natisten ja naristen hirttäväällä tavalla.

"Ei hassummin Globox!", huutaa Rayman hymyillen.

Globox yrittää vastata jotain, mutta Rayman ei kuule enää. Lyn rasittuneet kasvot ovat juuri ilmestyneet hänen mieleensä.

"Rayman...", Ly aloittaa uupuneella äänellä. "Merirosvot ovat rikkoneet maailmamme sydämen. Energia on levinnyt ympäriinsä. Kaikki muut urheat soturimme ovat joutuneet vangituiksi – paitsi Clark..."

Raymanin ollessa melkein shokissa kuultuaan nämä kaameat uutiset pääsee jättäiläismäinen robotti yllättämään hänet ja Rayman jää robotin voimakkaiden pientien väliin puristuksiin. Hän yrittää luoda uutta energiapalloa kämmeniensä välissä, mutta turhaan. Keijujen muinaisen alkukodan (Primordial Core) tuho on vienyt kaikki hänen voimansa...

Epätoivoisena Rayman huutaa ystävälleen...

"Ne saivat minut Globox! Pelasta itsesi!"

"Mutta...mutta...entä sinä?!"

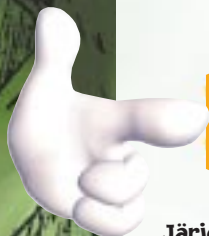
"Ei ole aikaa selityksille! Mene ja etsi käsiisi Ly; hän kyllä kertoo, mitä on tehtävä!" Hetken epäroinnin jälkeen Globox livahtaa robotin jalkojen välistä ja sukeltaa korkeaan heinikkoon.

Ilkeä nauru kajahtelee ilmoille. Rayman kääntyy ja näkee Razorbeardin (Partateräparran) – merirosvojen johtajan.

"Minä sain sinut Rayman! Olet pian kaikkein kuuliaisin orjani...!"

Rayman yrittää vapauttaa itsensä, mutta robotin rautainen ote vain kiristyy hänen ympärillään. Hän heittää synkän katseen suoraan kohti Razorbeardia ja huutaa uhmakkaasti:

"Tämä ei ole vielä ohitse senkin kurja merirosvo! Keksin kyllä keinon paeta ja sen jälkeen tulet toivomaan, ettet olisi koskaan syntynytkään!"



Rayman 2 -pelin asentaminen

Järjestelmävaatimukset

Minimijärjestelmävaatimukset

Pentium® 133 prosessori (tai vastaava), Windows™ 95 tai 98

32 Mt RAM-muistia

4-nopeuksinen CD-ROM -asema

Sound Blaster -yhteensopiva äänikortti

3D-Kiihdytinkortti on pakollinen: Voodoo 1 (3Dfx) tai tehokkaampi

Suositusjärjestelmävaatimukset

Pentium® MMX 200 prosessori tai parempi, Windows™ 95 tai 98

64 Mt RAM-muistia

8-nopeuksinen CD-ROM -asema

Sound Blaster -yhteensopiva äänikortti

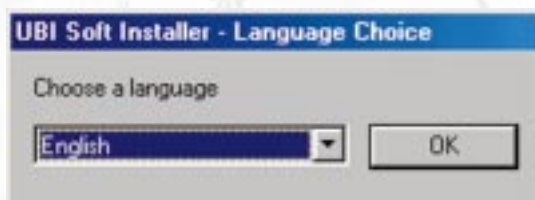
3D-Kiihdytinkortti on pakollinen: Voodoo 2 (3Dfx) tai tehokkaampi.

Pelin asentaminen ja asennuksen purkaminen

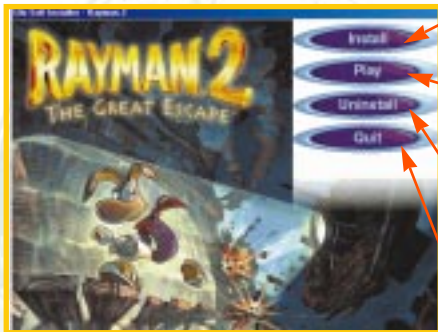
Rayman 2 -pelin asentaminen

Aseta Rayman 2 -peli-CD tietokoneesi CD-ROM -asemaan.

1. Valitse haluamasi kieli valikosta.



2. Näytölle ilmestyy seuraavanlainen valikko.



Näpäyttämällä tätä vaihtoehtoa käynnistät asennusohjelman, joka asentaa pelin tietokoneesi kovalevyille.

Valitsemalla tämän vaihtoehdon käynnistät pelin ja pääset pelin Päävalikkoon (Main Menu). Jotta tämä olisi mahdollista, on kovalevylläsi oltava valmiiksi asennettu versio pelistä.

Jos olet jo asentanut pelin, tämän vaihtoehdon valitseminen käynnistää Asennuksen purku -ohjelman, joka poistaa pelin tietokoneesi kovalevyiltä. Huomio: myös kaikki tallentamasi seikkailut pyyhkiytävät pois.

Valitsemalla tämän vaihtoehdon pääset takaisin Windows 95 tai 98 -käyttöjärjestelmääsi.

Huomio: Vain vaihtoehdot "Install" ja "Exit" ovat käytettävissä, kun asennat peliä ensimmäistä kertaa.

3. Asennettavan peliversion valinta.

Sinun on valittava peliversion (version), joka sopii juuri sinun koneellesi. Asennettava peliversion riippuu täysin siitä, minkälainen 3D-kiihdytinkortti sinulla on koneessasi.

Rayman 2 -peli on optimoitu toimimaan kahdentyyppisten kiihdytinkorttien kanssa.

- 3Dfx-kortit (Voodoo 1, Voodoo 2, Voodoo 3, jne), jotka toimivat Glide-ajurien kanssa.
- Muut DirectX 6.0:n tukemat kiihdytinkortit.

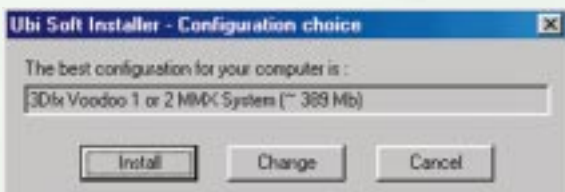
Huomio: Kaikki Rayman 2 -pelin kanssa testatut kortit ovat luetteltuna readme.txt -tiedostossa. Kyseinen tiedosto puolestaan löytyy peli-CD:ltä.

Pelin asennusohjelma ehdottaa automaattisesti asennettavaa versiota riippuen siitä, mitä tietoja ja laitteita se löytää järjestelmäkokonaisuudestasi.

Mahdollisia vaihtoehtoja:

- 3Dfx MMX:llä - täydellinen asennus (complete)
- 3Dfx MMX:llä - minimaalinen asennus (minimal)
- DirectX 6.1 MMX:llä - täydellinen asennus (complete)
- DirectX 6.1 MMX:llä - minimaalinen asennus (minimal)

- Jos korttisi tukee 3Dfx-teknologiaa (Voodoo 1, 2 or 3), valitse 3Dfx-version.
- Jos korttisi taas ei ole 3Dfx-yhteensopiva, valitse DirectX 6.0 -version.





Molemmissa tapauksissa kannattaa ottaa selvää tietokoneessasi olevan kortin erityisominaisuuksista sen mukana toimitetusta ohjekirjasta.

Jos asennusohjelma huomaa, että jotkin käyttämistäsi ajureista ovat vanhentuneita, se suosittelee uudempien versioiden asentamista. Voit pelata Rayman 2 –peliä vain uusimmilla saatavissa olevilla ajureilla. Ennen uusien ajureiden asentamista ohjelma pyytää sinulta vahvistusta asennukselle.

4. Asennuspolku (Access path)

Seuraavaksi sinun on valittava kohde kovalevyltäsi, johon haluat asentaa Rayman 2 –pelin. Oletus asennuspolkuehdotus on "c:/UbiSoft/Rayman2/".

5. Pikakuvake (Shortcut)

Tämän jälkeen valitset sen Ohjelmaryhmän (program group), johon sisällytetään pelin käynnistämiseen tarvittavat pikakuvakkeet. Oletusohjelmaryhmä on "Ubi Soft Games".

Rayman 2 –pelin asennuksen purkaminen

On kaksi tapaa poistaa peli kovalevyltäsi.

1. Windowsissa voit valita "Poista Rayman 2 –peli" (Uninstall Rayman 2) valitsemalla ensin "Käynnistä/Ohjelmat/Ubi Soft Games/Rayman 2" (Start/Programs/Ubi Soft Games/Rayman 2).

2. Aseta Rayman 2 –pelin CD CD-ROM –asemaasi. Aloita peli ja valitse vaihtoehto "Asennuksen purku" (Uninstall) Asennusvalikosta.

Pelin käynnistäminen ja pelistä poistuminen

- Kun peli on kerran asennettu, voit käynnistää sen Windowsin Käynnistä-valikon kautta.

Oletus Käynnistyspolku on "Käynnistä/Ohjelmat/Ubi Soft Games/Rayman 2/1 To Play Rayman 2 (Start/Programs/Ubi Soft Games/Rayman 2/1 To Play Rayman 2). Peli-CD –levyn on oltava tietokoneesi CD-ROM –asemassa, jotta peliä voisi pelata.

Kun peli on käynnistetty, pääset suoraan pelin Päävalikkoon (lisää tietoja kohdassa "Valikot (Menus)").

- Pelistä poistuminen

Paina Esc-näppäintä ja valitse esiin tulevasta Taukovalikosta "Exit" (Poistu). Sinua pyydetään vahvistamaan valintasi. Ennen pelistä poistumista kannattaa varmistaa, että olet tallentanut pelisi Ovien Saliin eli "Hall of Doorsiin" (lisää tietoja kohdassa "Pelin Lataaminen ja Tallentaminen").



Pelaamisen aloittaminen

› Valikkojen käyttäminen

Voit liikkua Rayman 2 -pelin eri valikoissa näppäimistön nuolinäppäimien avulla. Voimassa oleva valinta on merkitty punaisella. Jos haluat muuttaa valintaa, näkyy uusi valinta keltaisella merkittynä. Vahvistaaksesi tekemäsi valinnat painat Enter-näppäintä. Palataksesi takaisin päin paina Poisto-näppäintä (BACKSPACE). Päästäksesi Taukovalikkoon pelin aikana painat Esc-näppäintä.

› Pelikielen valinta

Käytä näppäimistön nuolinäppäimiä valitaksesi pelikielen, jota haluat pelissä käyttää ja vahvista valintasi painamalla Enter-näppäintä. Voit koska tahansa pelin aikana vaihtaa käytössä olevaa kieltä valitsemalla Taukovalikosta "Language" (Kielet).



› Pelin päävalikko (Main Menu)

Näpäytä kohtaa "New game" (Uusi Pelä) aloittaaksesi uuden pelin.

"Lataa" (Load)- ja "Poista" (Delete)-toimintoja voi käyttää ainoastaan, jos olet aikaisemmin tallentanut keskeneräiseksi jääneen pelin.

Näpäytä "Options"-kohtaa (Valintavalikko), kun haluat päästä Valintavalikkoon.

Näpäytä "Rayman2 site" -kohtaa päästäksesi Rayman-pelin kotisivuille internetiin.



› Valintavalikko (Options Menu)

Päästäksesi Valintavalikkoon pelin aikana sinun on painettava Esc-näppäintä ja valittava esiin tulevasta Taukovalikosta kohta "Options" (Valintavalikko).

Tässä valikossa voit tehdä säätöjä, joiden avulla pelisi toimii parhaalla mahdollisella tavalla (olettaen tietenkin, että tekemäsi valinnat ovat oikeat).





› Näytön asetukset (Video Settings)

Näpäytä kohtaa "Resolution" (Näytön resoluutio) muuttaaksesi monitorisi resoluution tasoa eli kuvan tarkkuutta.

Valitse "Low" (Alhainen), jos haluat, että kuvan taso ei ole paras mahdollinen (tämä voi parantaa pelin suorituskykyä).

Valitse "High" (Korkea), jos haluat käyttää parasta mahdollista näytönohjaimesi tukemaa kuvanlaatua.

Valitse "Other" (Muut), jos haluat esiin listan kaikista mahdollisista eri resoluutiotasoista, joita näytönohjaimesi tukee.

Valitse "Save resolution" (Tallenna resoluutiotaso) tallentaaksesi valitsemasi resoluutiotason.

Valitse "Luminosity" (Kuvan kirkkaus) määrittääksesi pelinäytön kirkkauden tason – joko kirkkaammaksi tai vähemmän kirkkaaksi.



› Äänen asetukset (Sound Settings)

Näpäytä kohtaa "Sound" (Äänet) päästääkseen säätämään äänien asetuksia.

Näpäytä kohtaa "Music" (Taustamusiikki) päästäkseen säätämään näppäimistön nuolinäppäimillä taustamusiikin äänen voimakkuutta.

Näpäytä kohtaa "Sound Effect" (Ääniefektit) päästäkseen säätämään näppäimistön nuolinäppäimillä pelin ääniefektien äänenvoimakkuutta.



› Pelin hallintaohjaimet (Controls)

Valitsemalla tämän kohdan pääset Pelin Hallintaohjaimet -valikkoon (Controls menu). Tässä valikossa voit säätää peliohjaimesi toimintaa, jos se tuntuu toimivan sopimattomalla tavalla.



Pelien lataaminen ja tallentaminen

› Lataaminen

Voit ladata uuden pelin koska tahansa pelin aikana. Päästäksesi käsiksi tallennettuihin peleihin painat ensin Esc-näppäintä koska tahansa pelin aikana. Näpäytät kohtaa "Load" (Lataa) ladataksesi aikaisemmin tallentamasi pelin.

› Ovien Sali ja tallentaminen (Hall of Doors & Saving)

Jotta pelin voi tallentaa, on Raymanin oltava Ovien Salissa (Hall of Doors).

Tämä Pikkumenninkäisten (Teensies) kauan kauan sitten rakentama paikka avaa ovet uusiin maailmoihin. Mutta muista, että Rayman pääsee sinne vasta matkustettuaan läpi koko sen maailman, jossa hän parhailleen on.



Siirtyäksesi toiseen maailmaan ollessasi Ovien Salissa käytät nuolinäppäimiä valitaksesi ja painamalla A-näppäintä siirryt valitsemaasi maailmaan.

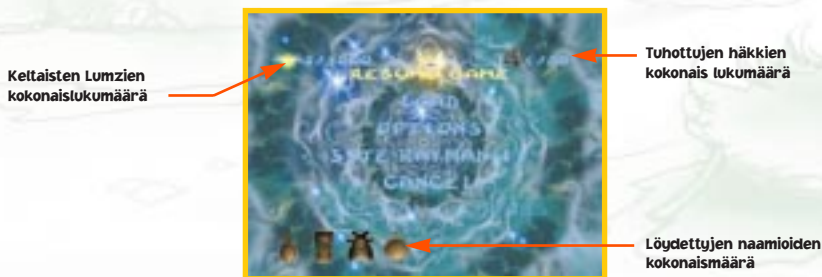
Joka kerta kun astut Ovien Saliin, sinulta kysytään, haluatko tallentaa pelin ja edistyksesi. Jos valitset "yes"-vaihtoehdon (kyllä), tallennetaan pelisi automaattisesti tiedostoon, jonka olet valinnut jo pelin alussa. Vaihdaaksesi tiedostoa painat ensin Esc-näppäintä ja sen jälkeen näpäytät kohtaa, jossa lukee "Save" (Tallenna). Poistaaksesi tallennetun pelin – esimerkiksi vapauttaaksesi levytilaa – näpäytät kohtaa valikossa, jossa lukee "Delete" (Poista). Ennen kuin tallennus poistetaan sinulta pyydetään siihen vahvistus.

Pelinäyttö

Seikkailujensa aikana Raymanin on murrettava auki häkit, joissa hänen ystäviään pidetään vankeina. Tämän takia hän saa kyvyn – Voimangrkit (Fists of Force) – joka tekee hänen iskuistaan paljon voimakkaammat; hänen on myös kerättävä kallisarvoisia energiapalloja, joita kutsutaan nimellä Lumz. Ennen kaikkea Raymanin on löydettävä neljä Taikanaamiota, joiden avulla hän voi herättää Polokusin – Maailman Hengen.



Pelin aikana voit koska tahansa J-näppäintä painamalla saada esiin Raymanin Terveysmittarin sekä kerättyjen keltaisten Lumzien ja tuhottujen häkkien lukumäärät.



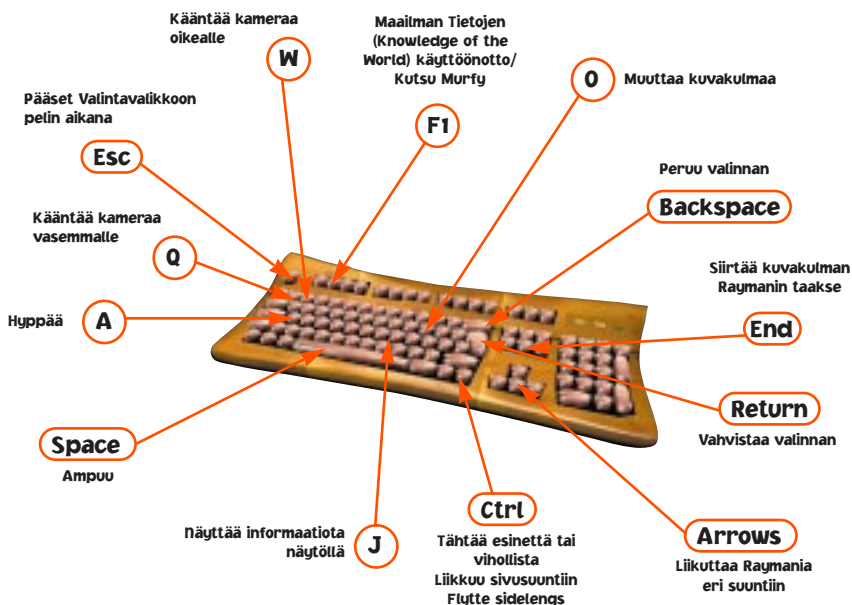
Voit koska tahansa Esc-näppäintä painamalla saada täydellisen yhteenvedon pelin alkamisen jälkeen kerättyistä esineistä.

Pelin hallintaohjaimet

Voit pelata Rayman 2 -peliä joko näppäimistöllä tai peliohjaimella.

Huomio: Peliohjaimella ja näppäimistöllä on kummallakin valmiiksi määritetyt oletusasetukset, joita ei voi määrittää uudelleen tai muuttaa millään tavalla (näppäimistön osalta poikkeuksena ovat tarjolla olevat asetusvaihtoehdot joko oikea- tai vasenkätisille).

> Näppäimistön asetukset (Keyboard Controls)



> Kameran asetukset (Camera Controls)

Määrittääksesi sijaintisi ja löytääksesi oikeat reitit sinua ympäröivässä maailmassa on erittäin tärkeää, että osaat hyödyntää kameraa ja eri kuvakulmia. Harjoittele kameran käyttöä liikuttelemalla sitä ja kokeile eri kuvakulmia käyttämällä apunasi Q- ja W-näppäimiä.

Q- ja W-näppäimillä saat hyvän yleiskatsauksen liikuttamalla kameraa oikealle tai vasemmalle Raymanin ympärillä.

O-näppäin (nolla-näppäin) alas painettuna: Sen avulla näet sen, mitä Raymankin näkee. Voit tutkia hänen näkökenttäänsä käyttämällä näppäimistön nuolinäppäimiä. Palataksesi takaisin normaaliin käytössäsi olevaan pelikuvakulmaan vapautat vain näppäimen.

Raymanin hallinta



< Voit **LIKKUA** eri suuntiin käyttämällä näppäimistön nuolinäppäimiä. KÄVELLÄKSESI pidä alas painettuna Vaihto-näppäintä (Shift) (vasenkätisille tarkoitettu vaihtoehtoisesti käytät numeronäppäintä 7) ja liikuta Raymania tavalliseen tapaan nuolinäppäimillä.



< **HYPÄTÄKSESI** sinun on painettava A-näppäintä (vasenkätiset käyttävät numeronäppäintä 8).

LIKKUAKSESI SIVUSUUNTIIN pidä CTRL-näppäintä alas painettuna ja käytä nuolinäppäimiä. Tämä liike on erittäin hyödyllinen väistettäessä vihollisen tulitusta, mutta samalla saa pidettyä hänet näköpiirissä vastaiskua varten.



< Voit **UIDA** osoittamalla nuolinapeilla valitsemaasi suuntaan. **SUKELTAMINEN** tapahtuu painamalla Z-näppäintä (numeronäppäin 4 vasenkätisille), kun taas pintaa kohti – eli **YLÖSPÄIN** – pääset painamalla A-näppäintä (numeronäppäin 8 vasenkätisille). Hieman neuvoja: Olemme suunnitelleet erityisen tarkkaan Raymanin uimistoiminnot, jotta hän voisi uida mahdollisimman vapaasti. Ota aikaa ja harjoittele uimataitoasi ja siihen tarvittavien ohjaimien käyttöä, sillä uimataitoa tulet tarvitsemaan!

Ottaaksesi käyttöön **HELIKOPTERIN** painat vain A-näppäintä (numeronäppäin 8 vasenkätisille), kun Raymanin jalat eivät enää ole maanpinnalla ja haluat pysäyttää helikopterin, painat vain A-näppäintä uudestaan. Helikopteri on hyödyllinen, kun esimerkiksi halutaan kesken hyppyä laskeutua tarkkuutta vaativalle alustalle tai pudotuksissa. Muista, että helikopterin voi aktivoida vain, kun Rayman on jo ilmassa. Hieman neuvoja: käytä hyväksesi Raymanin varjoa varmistaaksesi onnistuneen laskeutumisen maahan.

>



< **ROIKKUAKSESI** seinämän reunalla (suurimmalla osalla se onnistuu) hyppäät vain eteenpäin juostessasi kyseistä seinämää kohti ja Rayman ottaa automaattisesti kiinni siitä.



KIIPEILLÄKSESI verkoissa, viiniköynnöksen peittämällä seinillä tai hämähäkinverkoissa sinun on juostava kiipeilykohdetta kohti käyttämällä nuolinäppäimiä ja hypättävä vauhdissa kohteeseen ja Rayman ottaa automaattisesti kiinni seinästä tai muusta mahdollisesta kohteesta.

Voit jatkaa kiipeilyä tämän jälkeen käyttämällä nuolinäppäimiä. Kun päätät lopettaa kiipeilyn, hyppäät pois kohteesta painamalla A-näppäintä (numeronäppäin 8 vasenkätisille).

>



< Jotta voisit **KIIPEILLÄ KAHDEN SEINÄN VÄLILLÄ**, on sinun ensin hypättävä seinältä toiselle painamalla A-näppäintä (numeronäppäin 8 vasenkätisille) ja sen jälkeen painettava samaa nappia uudestaan ottaaksesi kohteesta kiinni. Toista nämä liikesarjat, kunnes pääset huipulle asti.





Voimat

Seikkailujensa aikana Rayman saa uusia voimia, joista osa antaa hänelle uskomattomia kykyjä!



◀ Paina Välilyönti-näppäintä **AMPUAKSESI**. (Numeronäppäin 1 vasenkätisille)



Jos pidät Välilyönti-näppäintä (Vasenkätisille numeronäppäin 1) alas painettuna **KASVAA AMPUMASI AMMUKSEN VOIMA** aina suuremmaksi mitä kauemmin pidät Välilyönti-näppäintä alas painettuna. Raymanin käsissä oleva energiapallo vain kasvaa kasvamistaan suuremmaksi. Kun olet saavuttanut halutun voiman vapautat yksinkertaisesti Välilyönti-näppäimen ja Rayman ampuu.



◀ Kun haluat **OTTAÄ KIINNI PURPPURANPUNAISIA LUMZEJA**, ammu niitä ensin painamalla Välilyönti-näppäintä (Vasenkätisille numeronäppäin 1). Kun olet saanut Lumzin kiinni, voit heiluttaa sitä haluamaasi suuntaan käyttämällä nuolinäppäimiä. Kun haluat päästää irti, painat A-näppäintä (numeronäppäin 8 vasenkätisille).

LENTÄÄKSESI HELIKOPTERITILASSA sinun on ensin aktivoitava helikopteri (katso lisää tietoja sivulta 34) ja sen jälkeen pidettävä A-näppäintä alas painettuna (numeronäppäin 8 vasenkätisille).

Helikopteria voi käyttää paljon muuhunkin kuin vain turvalliseen ja tarkkaan maahan laskeutumiseen, sillä lentäminen helikopteritilassa antaa sinulle täydet vapaudet lentää mihin suuntaan tahansa! Lopettaaksesi lentämisen on sinun painettava jälleen A-näppäintä.

Hieman neuvoja: voit tasapainottaa lentorataasi painamalla CTRL-näppäintä. Näin voit helpommin väistää esteitä ja esineitä.







Raymanin ystävät

Raymanin maailman asukit jakautuvat kahteen ryhmään: Maagiset Olennot, joita on siunattu ihmeellisillä voimilla, ja ihmiset....

› Maagiset Olennot

✧ Polokus

Hän on Maailman Henki, kaiken sen luoja, mitä on ja mitä tulee olemaan... Hänen voimansa on niin suuri, että hänen unensa voivat tulla todeksi... Kauan, kauan sitten hän poistui tästä maailmasta, ja ainoastaan yhdistämällä neljä taikanaamiota (katso sivu 46) hänet voidaan tuoda takaisin...



✧ Ly

Ly on keiju ja - kuten kaikki keijut - hän omaa suuria voimia. Valitettavasti vain merirosvojen aiheuttama räjähdys Keijujen Muinaisessa Alkukodassa (Primordial Core) on heikentänyt hänen voimiaan. Kun hän on kerännyt tarpeeksi energiaa, hän voi luoda Hopeiset Lumzit, joista Rayman saa lisää uusia ihmeellisiä voimia.



✧ Pikkumenninkäiset (Teensies)

Ikivanhat ja viisaat ihmiset, jotka kauan sitten rakensivat Ovien Salin (Hall of Doors) (katso sivu 35), tuon taianomaisen paikan, josta pääsee mihin tahansa maailman kolkkaan. Hyvin vanhoja ja hieman hajamielisiä kun ovat, he ovat unohtaneet, kuka heistä on heidän Kuninkaansa, ja he viettävät suuresti aikaansa suorittaen akrobaattisia tanssilikeitä tehden nuorimmat kateudesta vihreäksi.



› Ihmiset (People)

✧ Globox

Ihastuttava, vaikkakin hieman yksinkertainen Globox on Raymanin paras kaveri. Hänellä on valta luoda voimallisia pieniä sadekuuroja, joilla voi sammuttaa tulipaloja tai saada kasvit kasvamaan. Elämänkumppaninsa Ugletten avulla hän on luonut suunnattoman perheen: yli 650 lasta viime laskukerralla!



☼ Clark

Elävä lihasvuori, Clark on yhden miehen armeija, joka todella vastaa koko armeijaa. Yhdellä kunnon puhalluksella hän voi lähettää kokonaisen rykmentin merirosvoja lentopostina täältä ikuisuuteen.

Hänen ainoa heikko puolensa on jotakuinkin herkkä maha. Tämä voi aiheuttaa ongelmia varsinkin taistelun tiimellyksessä, jos hänen ahmaisemansa robotti onkin liian ruosteinen...



☼ Murfy

Liikanimen "Lentävä Tietosanakirja" saanut Murfy auttaa Raymania antamalla hänelle kasoittain vihjeitä ja neuvoja. Palauttaaksesi mieleesi Murfyn selostuksien pääkohdat siirrä Rayman yhden Ajatusten Kiven (Stones of Thought) (joita löydät siroteltuna ympäri maailmaa) viereen (katso sivu 46). Jos mieluummin haluaisit Murfyn ilmestyvän omassa persoonassaan antamaan yksityiskohtaista selvitystään, pysähdy Ajatusten Kiven viereen ja pidä F1 painettuna alas.



☼ Carmen-Valas (Carmen the Whale)

Suurenmoinen merenelävä, jonka työ on tutkailla valtameren syvyyksiä ja laskea jälkeensä ilmakuplia, jotka saattavat olla elintärkeitä yksittäisille kasveille ja eläimille. Joskus häntä seuraavat närästyksestä kärsivät piraijat, jotka ovat kovasti mieltyneet hänen ilmakupliinsa...



☼ Sssssam

Tämä nuori ja vilkas käärme on Heräämisen Suomaan (Marshes of Awakening) lautturi. Hän auttaa asukkaita vesihiihtämään yli soiden...





Raymanin viholliset

✧ *Amiraali Razorbeard*

Merirosvojen johtaja, jonka maine on kiirinyt ympäri galaksia sen jälkeen kun hän tussautti yli sata rauhanomaista planeettaa kosmiseksi pölyksi.

Älä anna hänen sääliä sinua ja koomisen ulkonäkönsä hämätä sinua, hänen julmuutensa on vertaansa vailla.

Hänen unelmansa? Vallata Raymanin maailma ja alistaa kaikki sen asukit orjuuteen...



✧ *Kätyrit*

Nämä muodostavat merirosvojen robotti-invaasiojoukko-osaston.

Täysin omistautuneena Amiraali Razorbeardille ne toteuttavat hirmuvallan periaatetta vangitsemalla jokaisen onnettoman rassukan, joka niiden tielle sattuu. Malleja on muutamia erilaisia, joista jokaisella on vahvat ja heikot puolensa. Sinun tehtäväsi on ottaa niistä selvää...



✧ *Pahojen Unien Luolan Vartija*

Pelottava peto, jonka työ on vartioida maanalaista luola, jonne Polokusin painajaisten oliot on lukittu. Kukaan ei ole rohjennut mennä Pahojen Unien Luolaan, vaikka sen huhutaan pitävän sisällään kallisarvoisen aarteen...



✧ *Zombie-Kanat*

Emme voi enää pitää lukua kaikesta siitä synkkyyydestä, joka on seurannut merirosvojen tuloa: ympäröivän tasapainon järkkäminen, piraijojen, jättiläishämähäkkien ja toukkien nopea lisääntyminen, jne....

Kaikesta tästä kauheudesta säikähtäneenä kanat alkoivat munia hedelmättömiä munia, joista kuoriutui kammottavia Zombie-Kanoja...



Esineet

› Häkit (Cages)

Merirosvot ovat vanginneet monta asukasta pieniin elämänenergialla suljettuihin häkkeihin. Kymmenen (10) häkin rikkominen lisää energiaa Raymanin Terveysmittariin.



› Nassakka (Kegs)

Ne ovat täynnä ruutia ja ne räjähtävät pienestäkin sysäyksestä. Kehittyneemmät mallit osaavat jopa lentää..



Kotilot (Shells)

Merirosvojen rakentamat itsepäiset ohjukset voidaan valjastaa käyttöön vain äärimmäisellä kärsivällisyydellä. Suurimmalla osalla on jalat, jotkut osaavat lentää.



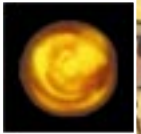
Luumut (Plums)

Näillä omalaatuisen omituisilla hedelmillä on muutamakin käyttötarkoitus. Voit heittää vihulaista niillä, kiivetä niiden päälle ja liikkua ampumalla vastakkaiseen suuntaan tai jopa kellua läpi laavakenttien niiden päällä...



Taikakeihäät (Magic Spheres)

Samanvärisiltä jalustoilta löytyvät Taikakeihäät avaavat ovet mysteerisiin temppeleihin...



Tukipalkit (Sparadraps)

Rakennustaiteellisesti korkeintaan keskinkertaiset merirosvot ovat pakotettuja vahvistamaan rakennelmiensa tukipalkeilla, sparadrapseilla. Puset tukipalkit ovat herkkiä, mutta metalliset taipuvat ainoastaan räjähteiden edessä.



Vivut (Switches)

Merirosvot ovat sotkeneet ympäristön vivuilla, jotka aktivoivat outoja koneita ja avaavat eritaisia ovia. Saadaksesi sellaisen toimimaan ammu sitä.



Maagiset esineet



> Ajatusten Kivet (Stones of Thought)

Ajatusten Kivet tarjoavat telepaattisen yhteyden Murfyyn. Koska tahansa kun Rayman tarvitsee hiukan apua tai neuvoja, hänen tulisi lähestyä yhtä Kiveä ja Murfy ilmestyy hänen mieleensä.



> Taikaovet (Magic Doors)

Taikaovi löytyy sekä maailman alusta että lopusta ja niiden kautta Rayman pääsee Ovien Saliin (Hall of Doors) (katso sivu 35), kun kuljet niiden lävitse.



> Voimanyrkki (Power Fist)

Voimanyrkin (Power Fist) avulla Raymanin iskut muuttuvat voimakkaammiksi. Huomio: jos Rayman kuolee tai saa osuman, hän menettää osan Voimanyrkkinsä energiasta. Kolmen (3) sellaisen menetyksen jälkeen Raymanin iskut palaavat normaalitasoisiksi.

> Neljä naamiota (Four Masks)

Nämä taianomaiset naamiot oli piilotettu salaisiin ja mysteerisiin pyhäkköihin.

Muinaiset tarinat kertovat, että ken pystyy yhdistämään neljä naamiota voi herättää mahtavan Polokusin....



Pida silmäsi auki, sillä voit löytää paljon salaisia ovia ja käytäviä, jotka johtavat tuntemattomiin maailmoin, joista voit löytää satumaisia aarteita ja voit ehkä tulla jopa vahvemmaksi...

> Lumzit (The Lumz)

Lumzit ovat hyvin voimakkaita energiasirpaleita. Jokaisella väriltä on omat erityiset voimansa...

• Keltaiset Lumzit (Yellow Lumz)

Nämä ovat ne tuhat sirpaleita, joiksi Keijujen Muinainen Alkukota hajosi Merirosvojen räjäytettyä sen. Kun Rayman on kerännyt niitä tarpeeksi, hänelle aukenee mahdollisuus päästä uusiin maailmoihin.

Lisäksi ne sisältävät arvokasta tietoa. Mitä enemmän Rayman saa niitä kerättyä, sitä enemmän hän tietää maailman salaisuuksista. Voit missä tahansa vaiheessa pelin aikana lukea Keltaisilta Lumzeilta saamasi uudet tiedot painamalla F1.

• Keltaiset Super-Lumzit (Super Yellow Lumz)

Muinaiset Lumzit, jotka tunnistat helposti niiden suuresta koosta ja iisosta hymystä. Ne ovat viisi kertaa voimakkaampia kuin tavalliset Keltaiset Lumzit.

• Punaiset Lumzit (Red Lumz)

Täynnä elämänenergiaa ne palauttavat Raymanin Terveysmittarin.

• Violetit Lumzit (Purple Lumz)

Ampumalla niitä Rayman voi tarttua niistä kiinni ja heilua yhdestä toiseen ja siten ylittää laajoja alueita koskematta kertaakaan maahan.

• Siniset Lumzit (Blue Lumz)

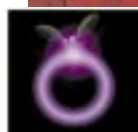
Korkea happipitoisuus, ne täyttävät Raymanin Happimittarin, kun hän liikkuu veden alla.

• Vihreät Lumzit (Green Lumz)

Nämä Lumzit ovat hyvin erikoisia. Ne tallentavat Raymanin edistymisen. Jos hän sattuisi kuolemaan, hän ilmestyy uudelleen paikkaan, jossa hän viimeksi otti Vihreän Lumzin.

• Hopeiset Lumzit (Silver Lumz)

Hopeiset Lumzit ovat Keijujen muovaamia. Niistä Rayman saa uusia ja ihmeellisiä voimia...



Takuu ja tekninen tuki

Miten saat yhteyden Ubi Softiin

Ubi Softilla on useita eri palvelumuotoja, joiden välityksellä saat tietoja uusimmista peleistämme. Yksi näistä on Internet-kotisivumme osoitteessa: <http://www.ubisoft.dk>

Voit myös soittaa, lähettää faksin tai sähköpostia meille.

Puh: +45 38 32 03 00

Faksi: +45 38 33 34 44

E-mail: ubisoft@ubisoft.dk

**Postiosoite: Ubi Soft Entertainment Nordic A/S
Falkoner Alle 13, 1
DK-2000 Frederiksberg, Denmark**

Takuu

Ubi Soft takaa tuotteen alkuperäiselle ostajalle, että sen mukana toimitetussa CD-levyssä ei ilmene minkäänlaisia virheitä tai vikoja normaalin käytön aikana. Tämä takuu on voimassa yhdeksänkymmentä (90) päivää tuotteen ostohetkestä alkaen.

Ole hyvä ja toimita virheellinen tuote Ubi Soft Entertainment Nordic A/S:lle, jonka osoite on Falkoner Alle 13, 2000 Frederiksberg. Toimituksen mukana on oltava nämä ohjeet ja rekisteröintikorttisi, jos et ole sitä meille vielä toimitanut. Liitä mukaan seuraavat tiedot: koko nimesi ja osoitteesi postinumeroineen sekä ostopaikan nimi ja ostopäivämäärä. Voit vaihtaa tuotteen myös alkuperäisessä ostopaikassa.

Jos CD-levy toimitetaan ilman ostotositetta (kuittia) tai takuujan kuluttua umpeen, Ubi Soft joko korjaa tai vaihtaa tuotteen asiakkaan kustannuksella. Takuu ei ole voimassa, jos CD-levy on vahingoittunut johtuen välinpitämättömyydestä, onnettomuudesta tai väärinkäytöstä – tai jos sitä on muunneltu jollain tavalla hankinnan jälkeen.

Tämän tuotteen ohjelmistoa, ohjeita ja pakkausta suojaa tekijänoikeuslait ja kaikki oikeudet pidetään Ubi Softilla ja/tai sen valtuuttamilla edustajilla. Asiakirjoja ei saa kopioida, jäljitellä, kääntää tai siirtää eteenpäin muille kokonaisuutena tai missään muussakaan muodossa ilman Ubi Softin etukäteen myöntämää kirjallista suostumusta.

Tämän tuotteen ohjelma, CD-levy ja mukana tulleet asiakirjat myydään sellaisena, kuin ne ostohetkellä ovat. 40:n päivän takuuajan kuluttua umpeen Ubi Soft ei ole enää vastuussa minkäänlaisista tämän tuotteen ohjelman, CD-levyn tai asiakirjojen vioista tai valmistusvirheistä, olivat ne sitten kirjallisia, verbaalisia, suoria tai epäsuoria; mukaan lukien, mutta ilman edellä mainittuja rajoituksia, takuu ja markkinointiolosuhteet sekä käyttö tiettyyn tarkoitukseen, vaikka yhtiölle olisikin ilmoitettu tämänlaisesta käytöstä etukäteen. Yhtälaila olette itse vastuussa tuotteen käyttöön mahdollisesti liittyvistä riskeistä, tuloksista ja tuotteen ohjelman suorittamista toiminnoista, CD-levystä ja asiakirjoista. Ubi Soft tai sen valtuuttamat edustajat eivät ole vastuussa sinulle tai kolmannelle osapuolelle tapahtuvista epäsuorista tai toistuvista vahingoista eikä myöskään erityisistä vahingoista koskien omistusoikeutta, tuotteen käyttöä tai väärinkäyttöä ja lain sallimissa rajoissa vahingoista, joista on aiheutunut ruumiillisia vammoja; siinäkin tapauksessa, jos Ubi Softia tai sen valtuuttamaa edustajaa on informoitu kyseisenlaisista mahdollisista vahingoista tai menetyksistä. Ostaja hyväksyy täysin, että oikeusvaateen ollessa kyseessä (sopimus, haitta tai jokin muu) Ubi Soft ja sen valtuuttamat edustajat eivät ylitä sitä hinta-arvoa, joka alunperin on tuotteesta maksettu sitä hankittaessa.





Credits

ORIGINAL CONCEPT

MICHEL ANCEL
FREDERIC HOUDE

PROJECT MANAGER

STEVE MCCALLA

ENGINE PROGRAMMING

OLIVIER ALBIEZ
FABIEEN BOLE-FEYSOT
GUILLAUME CLEMENT
MICHAEL DE RUYTER
BENOIT GERMAIN
YANN LE GUYADER
CHANTAL OURY
FABRICE PEREZ
GUILLAUME SOUCHET
JACQUES THENOZ
CARLOS TORRES
MARC TRABUCATO
With :
CHRISTOPHE BEAUDET
FREDERIC COMPAGNON
CHRISTOPHE GIRAUD
JEAN-MARC DROUAUD
VINCENT LHULLIER
YANN LE TENSORER
ALEXIS VAISSE
MARC FASCIA
THIERRY QUERE

SPECIAL THANX TO

N64 PROGRAMMING TEAM

FREDERIC BALINT
XAVIER BILLAULT
OLIVIER DIDELOT
HELENE POKIDINE
FRANCOIS QUEINNEC
ALAIN ROBIN
OLIVIER SAILLANT
MARC VILLEMANN

ADDITIONAL THANX TO T-TROUBLE PROGRAMMING TEAM

ARTISTIC DIRECTOR

MICHEL ANCEL

GRAPHICS

ALEXANDRE GATTO
ARNAUD KOTELNIKOFF
With :
JEAN-CHRISTOPHE ALESSANDRI
FLORENT SACRE
CELINE TELLIER
PAUL TUMELAIRE
CHRISTOPHE BOURGES
NICOLAS CARRE
FLORENCE CHARPENTIER
NICOLAS DAIRE
FABRICE HOLBE
PIERRE-HENRY LAPORTERIE
YANN LECLERC
CHRISTOPHE PIC
STEPHANE ZINETTI
And :
SEBASTIEN BICORNE
DENIS CAPDEFERRO
GEOFFROY DE CRECY
DAVID GARCIA
YANN JOUETTE
EMMANUEL VILLE
AGATA WIERZBICKI

GRAPHIC RESEARCH

ALEXANDRA ANCEL
HUBERT CHEVILLARD

GAME DESIGN

STEPHANE HILBOLD
OLIVIER PALMIERI
With :
FREDERICK GAVEAU
SERGE HASCOET
ZORAN MILISAVLJEVIC
VINCENT MONNIER
JEAN-CHRISTOPHE PETIT
CHRISTOPHE THIBAUT
JEAN ZAPPAVIGNA

INFODESIGN

SEBASTIEN DEZAUTEZ
YANNICK GERBER
ARNAUD GUYON
MICHAEL JANOD
GREGORY PALVADEAU
XAVIER PLAGNAL
MICKAEL VEAUDOUR
With :
NICOLAS CHEREAU
OLIVIER DAUBA
OLIVIER DIAZ
JEAN-CHRISTOPHE GUYOT
YANN MASSON

ANIMATION

JACQUES EXERTIER
ALEXANDRE BADUEL
FRANCOIS COTE
JOSEPH NASRALLAH
PHILIPPE ARSENAULT
ERIK BRANZ
SEBASTIEN BRASSARD
JENNIFER DICKIE
CHRISTIAN DION
JEAN-SEBASTIEN DUCLOS
JAMIE HELMAN
PHIL HOLLOWAY
FRANCOIS LAPERRIERE
SEAN LEBLANC
MICHAEL LININGTON
CARLA PRADA
ALLAN TREITZ
MIKE ZINGARELLI

CINEMATICS STORYBOARD

PATRICK BODARD

ANIMATION

DAMIEN BARRANCO
JEAN-YVES REGNAULT
PHILIPPE VINDOLET

INTEGRATION

OLIVIER SOLEIL

SCENARIO AND DIALOGS

DAVID NEISS

BASED ON A STORY BY

MICHEL ANCEL

AMERICAN ADAPTATION

DAVID GASSMAN

SOUND DESIGN

LAMBERT COMBES

ROMAIN HIS

GREGOIRE SPILLMANN

With :

OLIVIER BONNAFY

MUSIC BY

ERIC CHEVALIER

SOUND EFFECTS

TALK OVER

SOUND ENGINEERING

MARTIN DUTASTA

With :

LIONEL BOUHNIK

DATA MANAGEMENT

MALIKA SAHLA

FRANCK SERVETTAZ

GUENAELE MENDROUX

With :

NARY-TIANA ANDRIAMAMPANDRY

HANANE SBAI

And :

TARIK MLAHI

TEST

JONATHAN PEPIN

ALAIN GAGNON

RAPHAEL FRANCOEUR

ALAIN CHENIER

JEAN-SEBASTIEN LABRECQUE

FREDERIC BLATTMANN

FREDERIC LAPORTE

PIERRE-YVES SAVARD

JONATHAN D'ANJOU

TOOLS

BERNARD LEFEBVRE

CORNELIU BABIUC

MIRCEA DUNKA

IONUT GROZEA

CRISTI PETRESCU

NICOLAE SUPARATU

MIHAELA TANCU

GEORGE BALTATANU

DAN DRAGAN

CATALIN DUMITRESCU

JOEL GREGOIRE

CHRISTOPHE MARTINAUD

CRISTI RIZEA

PASCAL RUIZ

PHILIPPE TOUILLAUD

ESTELLE PARENT

3D PLUG-INS

DANIEL RAVIART

3D RESEARCH

PHILIPPE VIMONT

MARKETING

LAURENCE BUISSON

AXELLE VERNY

WW STUDIOS

MANAGERS

DOMINIQUE BORDENAVE

CHRISTINE CHOSSON

CYRIL DEROUINEAU

ERIC HUYNH

DIDIER LORD

VINCENT PAQUET

ERIC TREMBLAY

LOCAL STUDIOS

MANAGERS

JEROME ANTONA

AHMED BOUKHELIFA

SYLVAIN BRUNET

SANDRINE MAIGRET

GILLES MONTEIL

SITES MANAGERS

ANNECY

DANIEL PALIX

MONTPELLIER

MICHEL ANCEL

MONTREAL

CHRISTOPHE DERENNES

MONTREUIL

CHRISTINE BURGESS

PRODUCTION

GERARD GUILLEMOT

PUBLISHING

YVES GUILLEMOT

DEVELOPMENT

MICHEL GUILLEMOT

SPECIAL THANKS TO THE FORMER MANAGEMENT TEAM

GREGOIRE GOBBI

NATHALIE PACCARD



TONIC TROUBLE



**WOULD YOU
TRUST THIS
GUY TO SAVE
THE PLANET?**

